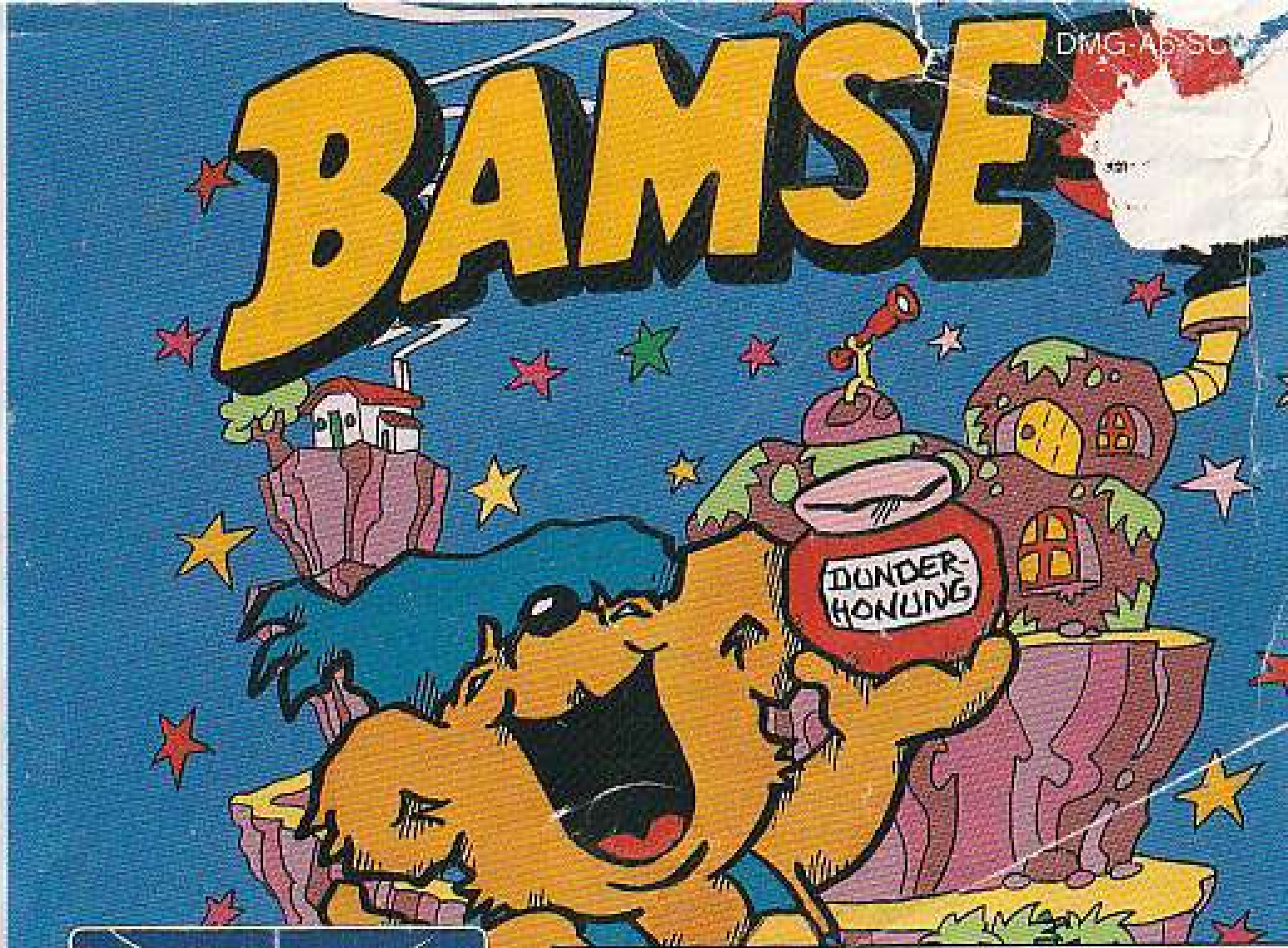
Nintendo

GAME BOY™

BAMSE



LASER BEAM

INSTRUCTION BOOKLET

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Game Boy System.

LICENSED BY

Nintendo®

Nintendo®, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

Published by Laser Beam Entertainment Pty. Ltd.

Skötselanvisningar

1. Detta är ett precisionsspel med komplexa elektroniska kopplingar och tål därför endast att användas i normal rumstemperatur. Försök aldrig att öppna eller ta isär spelet.
2. Rör inte kontaktytorna och håll dessa rena från smuts och fukt. Annars skadas kontaktytorna. Förvara spelet i den skyddande asken.
3. Rengör inte med bensen, thinner, alkohol eller liknande lösningsmedel.
4. Pausa 10 till 15 minuter varje timme om du spelar under en längre sammanhängande tid.

Detta har hittills hänt...

Bamse och Lille Skutt har gått för att besöka Skalman som de inte sett på länge. När de kommer fram förstår de varför: han är just färdig med en underlig konstruktion - en tidsmaskin!

"Med den här mackapären kan vi resa 75 miljoner år bakåt i tiden", berättar Skalman. "Wow! Den måste vi prova!", utbrister Bamse upphetsat. Lille Skutt gillar inte alls förslaget: "Hm, nja, jag vet inte... Det låter väldans farligt... Men okey då, jag följer väl med!"

De tre vännerna stiger in i tidsmaskinen och Skalman låser dörren ordentligt efter sig. Nu skulle det bära av på en spännande resa! "Ånej, ni reser ingenstans utan mig", tänker Vargen som står och spionerar bakom en buske.

Med ett par snabba språng är han framme vid tidsmaskinen utan att Skalman och hans vänner märker något. Vigt hoppar han upp och griper tag i ett konstigt räcke och klänger sig fast. "Det här ska minsann bli en lustig resa!" skrockar Vargen för sig själv.

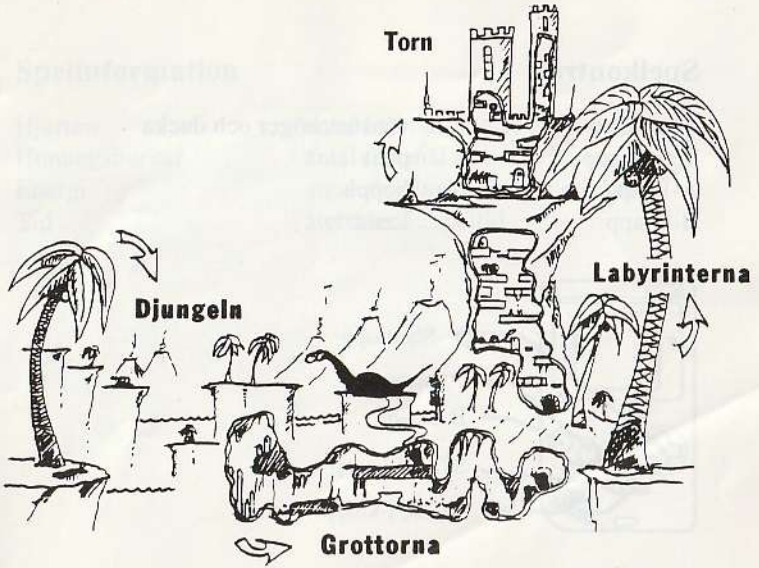
Skalman trycker på några knappar och drar i ett par spakar och plötsligt sätter tidsmaskinen igång. Det brummar, piper, surrar och skakar i makapären och så hörs en smäll - pang! Tidsresan har börjat! Kvar finns endast ett lätt avtryck i gräset.

Med ännu en smäll dyker maskinen upp igen. Dörren öppnas långsamt och de tre vännerna tittar försiktigt ut... Borta är fälten, buskarna och träden där tidsmaskinen alldeles nyss hade stått. Istället möts de tre tidsresenärerna

av en tät djungel med gigantiska reptiler flaxande omkring ovanför!

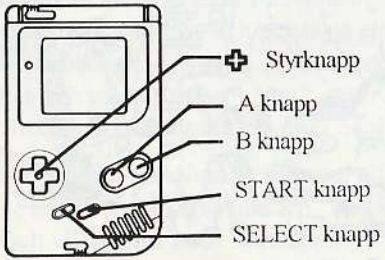
"Vi är här. Vi klarade av att ta oss hit!" utbrister Bamse förtjust och hoppar runt i glädjefnatt. "Men vänta... Var är Skalman? Utan honom blir vi tvungna att stanna kvar här för evigt!" klagar Lille Skutt och tittar sig oroligt omkring. Skalman var försvunnen! "Där borta är några spår", säger Bamse och pekar på ett par avtryck som är misstänkt lika Vargens. Spåren leder in i djungeln. "Stanna här och vakta tidsmaskinen", säger Bamse och ger sig av efter fotspåren för att leta efter Skalman.

Hur ska det gå? Kommer Bamse att hitta Skalman, så att de kan återvända till nutiden. Vad kan Vargen hitta på? Och vilka faror lurar i djungeln?



Spelkontroll

Styrknapp	vänster, höger och ducka
Startknapp	paus
A-knapp	hoppa
B-knapp	kasta



Spelinformation

Hjärtan	antal liv som Bamse har kvar
Honungsburkar	antal föremål som kan kastas
Energi	antal slag innan Bamse svimmar
Tid	återstående speltid

Så här hoppar du...

Tryck på A-knappen för att hoppa. Vill du hoppa längre och högre fortsätter du att hålla knappen nedtryckt.

Så här kastar du...

Bamse kan plocka upp olika saker, exempelvis honungsburkar. Han kan bara kasta iväg föremål som han har plockat upp. Varje gång Bamse blir träffad förlorar han allt som han har samlat på sig. Han förlorar också alla föremålen när han går från en värld till en annan, men inte när han går från en nivå till nästa inom samma värld. Du använder B-knappen för att kasta.

Specialföremål och saker som kan plockas upp

Fjäderbuskar

På en del ställen i djungeln finns en speciell buske kallad Botanicus Fjädrus som yngre dinosaurier brukar studsa omkring och ha roligt med. Bamse har inte tid för sådant, men vet att man kan använda busken för att komma över svåra passager. Enligt ett envist rykte i djungeln lär det finnas en Super Botanicus Fjädrus med fjädrande krafter som vida överträffar den vanliga Botanicus Fjädrus!

Skateboard

Med en skateboard som dinosaurierna uppfunnit kan Bamse hoppa från olika plan, stå på händerna, volta baklänges - och ändå hamna rätt när han landar!

Skateboarden är bra att ha när han ska ta sig över stora raviner eller djupa schakt, eftersom farten blir högre och hoppen längre. Om Bamse hoppar av i rätt ögonblick fortsätter skateboarden mot fienden och ställer till ordentlig oreda.

Bowlingklot

Bamse är en fruktad bowlare och bowlingkloten kommer väl till pass när han möter fiender. Kloten förstör allt som kommer i deras väg, men kan bara användas en enda gång.

Sköld

När Bamse plockat upp skölden blir han osårbar under en begränsad tid.

Kraftstärkare

Med speciella upplockbara stjärnor får Bamse nya krafter. Se till att samla dessa när hans energi är låg.

Upplockbart liv :

Upplockbart liv är en förhistorisk magisk trolldom, vilken ger Bamse ytterligare en chans att besegra Vargen.

Bonusvärldar

Vid slutet av varje värld, exempelvis grottorna eller djungeln, har Bamse chans att stiga in i en speciell bonusvärld. Men för att klara detta måste han ha minst 50 föremål kvar efter att ha klarat den tredje nivån i varje värld. I bonusvärlden kan Bamse samla på sig ytterligare vapen för att nå en högre poäng. Här kan han dessutom inte förlora några liv. För att komma igenom bonusvärlden måste Bamse klara att bemästra alla hinder och slutligen besegra Bossen. OBS! Tiden är knapp och blir han träffad åker han ur bonusvärlden!

Världmonster

När du klarat av tredje nivån i varje värld kommer Bamse att få möta ett världmonster, Vargens onda tjänare. Världmonstren är betydligt svårare att besegra än andra monster som Bamse stöter på under sitt sökande efter Skalman. Du måste träffa på vissa speciella ställen på världmonstrets kropp för att lyckas besegra det. Men se upp! Världmonstren attackerar slugt och farligt och ställer till med en hel del problem för Bamse.

Huvudansvariga

Konstruktion
Alfred Milgrom

Programmering
David Theodore

Systemdesign
Bill McIntosh

Grafik
Joe Rimmer
Darren Hanna

Spelardesign
Ian Malcolm

Ljud
Marshall Parker

Speltest
Ann Davie
Chris Tan
Brian Uniacke

Spelinnehåll
och program
Copyright © 1993
Beam Software

Bamse © Rune Andréasson 1962

Copyright © 1993 Beam Software.
Publicerad av Laser Beam Entertainment Pty. Ltd.
51-53 Park Street, South Melbourne 3205, Australia

Importerad till Skandinavien
av Bergsala AB , Box 10204, Kungsbacka, Sverige

PRINTED IN JAPAN